

# **PENGARUH PENGGUNANAN MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X SMA WIJAYA PUTRA SURABAYA TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Endang Purwati**

S1 Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Endangpurwati1903@gmail.com

## **Abstrak**

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Wijaya Putra Surabaya, mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dan penyusunan kalimat dalam bahasa Mandarin. Hal ini disebabkan kurangnya media yang digunakan pengajar pada saat pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh siswa, peneliti menggunakan media permainan kartu bergambar yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata sehingga mempermudah untuk menyusun kalimat.

Rumusan dalam penelitian ini ada tiga yaitu, 1) Bagaimana proses pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat dengan media kartu bergambar, 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat, 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat.

Penelitian ini merupakan penelitian *tru experimental* yang berjenis *pretest-posttest control group design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas X MIPA1 sebagai kelas kontrol dan X MIPA2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Hasil analisis observasi guru dan siswa kelas eksperimen (X MIPA2) membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan kartu bergambar berjalan dengan sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil persentase dari lembar observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 81,8% dan pada pertemuan kedua mendapat persentase sebesar 87,5%. Sedangkan lembar observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapat persentase sebesar 92,5% dan pada pertemuan kedua sebesar 95%. Kedua hasil tersebut apabila dipersentasekan pada skala *likert* termasuk dalam kriteria penilaian “sangat baik”. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh  $t_0 = 6,25$  dan  $db = 62$ , maka diketahui nilai  $t_{score} = 1,99$  menunjukkan bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,99 < 6,25$ ). Hal ini menunjukkan penggunaan media permainan kartu bergambar mempunyai pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya. Hasil analisis angket respon positif dengan rata-rata yang diperoleh berkisaran 61-80% yang menunjukkan dalam kriteria penilaian baik-sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu bergambar berpengaruh dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya.

**Kata Kunci :** *Kosakata, Kalimat, Permainan Kartu Bergambar*

## Abstract

In learning Mandarin in Surabaya Wijaya Putra High School had difficulty in mastering vocabulary and sentence preparation in Mandarin. This is due to the lack of media used by teachers when learning Mandarin takes place. To overcome the difficulties experienced by students, researchers used a media picture card game that is expected to facilitate students in mastering vocabulary so that it is easier to compose sentences. This study aims to determine the learning process using pictorial card media on vocabulary mastery and preparation of Chinese sentences, knowing the effect of game use on vocabulary mastery and compilation of Chinese sentences, as well as knowing students' responses to vocabulary mastery and composing Chinese sentences using card game media pictorial. In this study using true experimental quantitative approach method which is a type of pretest-posttest control group design. The population of this study were all students of class X Wijaya Putra Surabaya High School, with the research sample class X IPS as the control class and X MIPA2 as the experimental class. The sampling technique using random sampling technique.

The results of this study can be seen the effect of the use of picture cards on vocabulary mastery in students of class X in Wijaya Putra Surabaya High School, namely: 1) From the observation of teacher activities the process of using picture card media against vocabulary mastery and compilation of Chinese sentences is known at the first meeting got a percentage of 81.8% while at the second meeting got a percentage of 87.5%, then on the student activity sheet the first meeting got 92.5% while at the second meeting got 95%. Both of these results if presented on a Likert scale are included in the criteria for very good assessment, 2) There is an influence of the use of picture card games on vocabulary mastery and compilation of Mandarin sentences for class X SMA Wijaya Putra Surabaya in 2018/2019 school year proven by the difference in average grades The pretest and posttest scores were greater in the experimental class than in the control class. The pre-test on the initial test in the control class received an average score of 57.9 and the initial test in the experimental class got an average score of 58.1. Then at the meeting of the two control classes and the experimental class was given a post-test. In the control class, the average score was 71.6% and the experimental class got an average of 85.3%. The posttest results in the experimental class revealed the influence of the use of picture card games on vocabulary mastery and the preparation of Chinese sentences. It is known by the price  $t_{signifikan} = 6,25$  and  $db = 62$ , obtained the price of  $t_{score} = 1,99$  shows  $t_{signifikan}$  greater than  $t_{score}$  ( $1,99 < 6,25$ ), 3) The results of student response questionnaires show that the use of picture card games against vocabulary mastery and preparation of Chinese sentences has a good response as evidenced by the results of the analysis of all student response questionnaires in Likert scale criteria for good assessment.

**Keywords:** *Vocabulary, Sentence, Picture Card Games*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kebutuhan komunikasi meningkat seiring dengan kemajuan berbagai bidang teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan komunikasi tersebut, bahasa merupakan alat komunikasi yang bisa digunakan. Menurut Hall dalam Keraf (1989:158) bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, dapat dibatasi pengertian bahasa merupakan kegiatan dari kelompok sosial berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol yang dapat didengar dan diucapkan. Bahasa sangat penting digunakan dalam proses kegiatan sehari-hari karena digunakan sebagai alat interaksi dalam komunikasi. Melalui bahasa komunikasi antar individu berjalan dengan baik, dan melalui bahasa kita dapat mengetahui maksud dan tujuan yang disampaikan orang lain. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam hubungan antar negara.

Bahasa Mandarin adalah bahasa Internasional kedua di dunia setelah bahasa Inggris. Dalam penguasaan bahasa Mandarin identik dengan

adanya prospek karir seseorang terutama mereka yang menggeluti bidang bisnis. Dengan melihat pentingnya bahasa Mandarin, hal ini disadari oleh beberapa negara termasuk Indonesia untuk mendorong sekolah-sekolah untuk mengadakan program pembelajaran bahasa Mandarin. Termasuk pada jenjang sekolah menengah atas (SMA) juga mulai menerapkan pelajaran bahasa Mandarin pada daftar mata pelajaran, bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan bagi peserta didik SMA di Indonesia (Mintowati, 2017:1).

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa yaitu, keterampilan menulis, membaca, berbicara, menyimak. Untuk menguasai empat keterampilan tersebut dalam bahasa Mandarin tidak terlepas dengan mempelajari kosakata dan memperluas perbendaharaan penggunaan kata tersebut dalam komunikasi. Keraf (1989:24) mengemukakan bahwa mereka yang luas kosakatanya akan memiliki kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata yang mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud atau gagasannya. Hal tersebut berarti, jika

seseorang mempunyai penguasaan kosakata yang luas maka orang tersebut akan menggunakan kalimat yang tepat untuk menyampaikan keinginannya sehingga maksud dari keinginan tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Kalimat memegang peranan penting dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Melalui penyusunan kalimat yang baik, seseorang dapat mengungkapkan atau mengkomunikasikan pesan kepada orang lain. Dalam pengajaran di sekolah kalimat juga memegang peranan penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menyusun kalimat juga harus memperhatikan kosakata dan tata letak yang benar dan tepat. Dalam pengajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin sangatlah penting dipelajari dan dipahami dengan cara pemberian latihan dan media permainan kartu bergambar agar siswa mampu menyusun kalimat mudah dan benar dipahami oleh peserta didik tanpa mengalami hambatan. Selain itu juga faktor guru juga sangat penting bagi siswa untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar tentang kosakata dan penyusunan kalimat dengan tepat dan benar.

Keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan yang selalu muncul (Subandi, 2013:1). Dewasa saat ini, sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmitif, pengajar mentransfer konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan belajar pada siswa. Hal tersebut berarti, dengan diterapkannya media pembelajaran diharapkan informasi atau pelajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mintowati (2017:1) bahwa media pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Permainan kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari sesuatu yang dianggap kurang menarik menjadi lebih menarik. Pemilihan media permainan ini dimaksudkan agar

menjadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Pada penelitian ini media yang digunakan tidak hanya ruang lingkup untuk penguasaan kosakata saja melainkan sampai penyusunan kalimat. Alasan pemilihan media ini karena media kartu bergambar ini menambah daya ingat siswa dalam menguasai kosakata, menarik, juga dapat menciptakan suasana bermain, sehingga mudah diaplikasikan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu sekolah menengah atas yang menyelenggarakan pelajaran bahasa Mandarin adalah SMA Wijaya Putra Surabaya yang bertempat di Jl. Raya Benowo No.1-3. SMA Wijaya Putra Surabaya ini memiliki mata pelajaran asing, seperti bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. SMA Wijaya Putra menyadari bahwa bahasa Mandarin sangat penting bagi siswa. Adapun kesulitan yang dialami oleh siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya adalah kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki sangat minim. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tugas siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya yang belum mencapai nilai KKM. Nilai KKM mata pelajaran bahasa Mandarin 75, sedangkan rata-rata nilai siswa 60. Minimnya media pendukung dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin dan kurang menarik perhatian siswa. Permainan kartu bergambar ini diharapkan dapat menarik daya tarik siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih aktif dalam menyampaikan materi pelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan serta dapat membantu siswa agar lebih banyak menangkap pelajaran. Sehingga keberhasilan suatu pembelajaran apabila siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik dan siswa merespon dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Keberhasilan yang dimaksud adalah siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin dan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, peneliti termotivasi untuk menerapkan media dalam sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019."

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Pada Siswa Kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019 ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *true eksperimental design*. Jenis penelitian ini menggunakan kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen digunakan untuk melihat akibat suatu perlakuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif karena menghasilkan data berupa angka dan non angka. Pada penelitian ini memberikan suatu perlakuan berupa pengaruh penggunaan media permainan *Kartu Bergambar* terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat pada kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Pada Kelas kontrol menggunakan media powerpoint sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *Kartu Bergambar*.

Menurut Sugiyono (2008:75), *true eksperimental design* adalah eksperimen yang betul-betul, karena dalam desain ini peneliti mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Karakteristik dalam desain ini adanya kelas kontrol dan sampel dipilih secara random. Dalam *true eksperimental design* ada dua bentuk yaitu *Posttest-Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2008:76). Dalam penelitian ini penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media kartu bergambar sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Dari perlakuan yang berbeda tersebut maka dapat dilihat apakah ada pengaruh hasil belajar siswa.

Rancangan desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design* dengan pola sebagai berikut :

E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan :

E adalah Kelas Eksperimen

K adalah Kelas Kontrol

O<sub>1</sub> adalah perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> adalah pretest kelas eksperimen

X<sub>1</sub> adalah posttest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> adalah pretest kelas kontrol

O<sub>4</sub> adalah posttest kelas kontrol

Dalam hal ini dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O<sub>1</sub>-O<sub>2</sub>) dengan pencapaian kelas kontrol (O<sub>3</sub>-O<sub>4</sub>). Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kegiatan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen didalam kelas yaitu :

### a. Pada Kelas Kontrol

- 1) Mengadakan *pretest* sebelum pembelajaran pada kelas kontrol dimulai yang ditandai dengan O<sub>3</sub>.
- 2) Pemberian perlakuan pada pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung.
- 3) Mengadakan *post test* pada kelas kontrol setelah diberi pengajaran yang ditandai O<sub>4</sub>.

### b. Pada Kelas Eksperimen

- 1) Mengadakan *pretest* sebelum diberi pengajaran pada kelas eksperimen ditandai dengan O<sub>1</sub>.
- 2) Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *Kartu Bergambar* terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat.
- 3) Mengadakan *post test* pada kelas eksperimen setelah diberi pengajaran yang ditandai O<sub>2</sub>.

Teknik dan Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik:

### 1. Analisis Data Observasi

Dalam data penelitian ini, data observasi tersebut berupa lembar observasi guru dan siswa yang akan dilaksanakan selama penelitian agar mengetahui apa saja aktifitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran saat menggunakan media kartu bergambar . Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data yang dianalisis merupakan nilai siswa yang diperoleh

setelah adanya tes. Untuk menghitung nilai yang dicapai siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{skortotal}}{\text{skorkriterium}} \times 100\%$$

Keterangan:

*P* : presentase

*Skor kriteriaum*: skor tertinggi tiap item  
*x* jumlah item jumlah responden

## 2. Analisis Data Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswaberupa *pre-test* dan *post-test*, pertemuan pertamadilakukan *pre-test* dan pertemuan kedua diberikan *post-test*. Dengan menggunakan rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_2 + \sum y_2}{(N_x + N_y) - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

*t* : Uji tes

*M<sub>x</sub>* : nilai rata-rata kelas pada kontrol

*M<sub>y</sub>* : nilai rata –rata kelas pada eksperimen

*N<sub>x</sub>* : jumlah subjek kelas kontrol

$\sum x^2$  : jumlah hasilkuadrat beda kelas kontrol

$\sum x^2$  : jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

## 3. Analisis Data Angket Siswa

Data yang diperoleh dari angket yang diberikankepadasiswa (kelas eksperimen) dihitung dengan rumus dibawah ini dengan kualifikasi nilai sebagai berikut :

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Kurang setuju : 2

Tidak setuju : 1

Tabel 3.3

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup

61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Observasi

Berdasarkan analisis pada lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui bahwa :

Observasi aktivitas guru pertemuan pertama :

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\% = \frac{72}{88} \times 100\% = 81,8\% \%$$

Pertemuan Kedua :

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\% = \frac{77}{88} \times 100\% = 87,5 \%$$

Observasi aktivitas siswa pertemuan pertama :

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\% = \frac{37}{4 \times 10} \times 100\% = 92,5\%$$

Pertemuan Kedua :

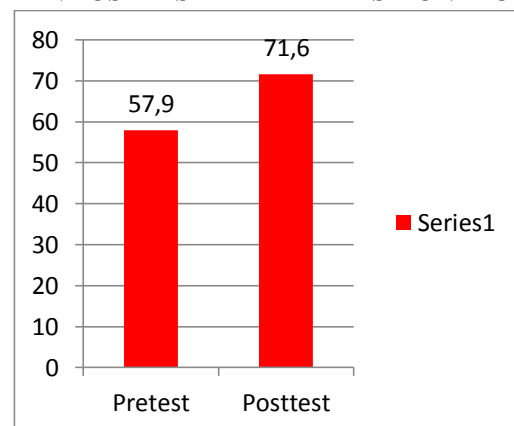
$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\% = \frac{38}{4 \times 10} \times 100\% = 95 \%$$

### Hasil Tes / Nilai Siswa

#### Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal sebelum diberikan materi dengan menggunakan media powerpoint adalah 57,9. Sedangkan tes akhir mendapat nilai rata-rata 71,6. Hasil dari kedua tes tersebut mengalami peningkatan yang maksimal.

#### 4.1 GRAFIK PERBEDAAN NILAI PRETEST DAN POSTTEST PADA KELAS KONTROL



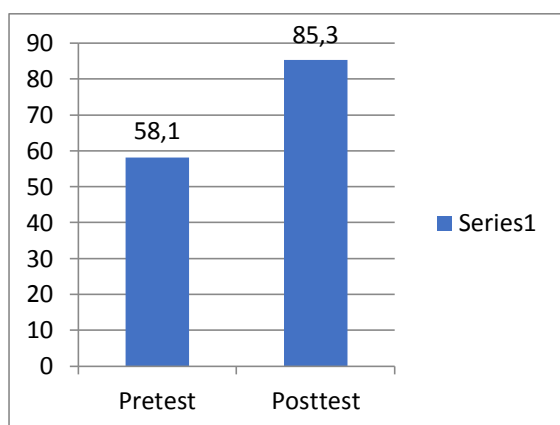
#### Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata awal sebelum siswa diberikan materi dengan menggunakan media permainan kartu

bergambar adalah 58,1. Sedangkan hasil tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar mendapat nilai rata-rata 85,35, hasil tersebut mengalami peningkatan yang awalnya dari tes awal siswa banyak yang tidak tuntas nilai KKM, namun pada tes akhir semua siswa mendapatkan nilai tuntas KKM.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menguasai kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan kartu bergambar sangat berpengaruh pada proses pembelajaran bahasa Mandarin.

#### 4.2 GRAFIK PERBEDAAN NILAI PRETEST DAN POSTTEST PADA KELAS EKSPERIMEN



#### Hasil Angket Respon Siswa

Pemberian angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu bergambar. Angket respon siswa ini diberikan pada siswa kelas X MIPA 2 SMA Wijaya Putra Surabaya, setelah diberikan lembar *posttest*. Data angket dari penelitian ini terdapat 10 butir pertanyaan mengenai penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan kartu bergambar. Hal tersebut dibuktikan pada persentase yang terdapat pada tiap butir pertanyaan. Persentase tersebut kemudian diklasifikasikan dengan menggunakan skala *likert*, dijelaskan pada tabel berikut ini:

Butir ke	Persentase	kriteria
1	75%	Baik
2	82,2%	Sangat baik
3	77,4%	Baik
4	77,4%	Baik

5	75,8%	Baik
6	75%	Baik
7	77,4%	Baik
8	72,2%	Baik
9	77,4%	baik
10	75%	Baik

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat penyusunan kalimat bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dan berpengaruh dari siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tahun ajaran 2018/2019

#### PENUTUP

##### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian berupa pengaruh penggunaan media permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin berpengaruh sangat signifikan bagi siswa, berikut simpulan ketiga pembahasan pada penelitian ini:

- 1) Proses penggunaan media permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tahun ajaran 2018/2019 ini yang diamati oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Penerapan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin memberikan pengalaman berbeda bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapat persentase sebesar 81,8% sedangkan pada pertemuan kedua mendapat persentase sebesar 87,5%, kemudian pada lembar aktivitas siswa pertemuan pertama mendapat 92,5% sedangkan pada pertemuan kedua mendapat 95%. Kedua hasil tersebut apabila dipersentasikan pada skala *likert* termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik.
- 2) Hasil pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar telah dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus *t-test*, secara signifikan terbukti adanya perbedaan kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa

Mandarin pada siswa kelas yang kontrol menggunakan media *powerpoint* sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media kartu bergambar. Hal ini terbukti dengan adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang lebih besar pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Pemberian *pre-test* pada test awal pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 57,9 dan pemberian tes awal pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 58,1. Selanjutnya pada pertemuan kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pos-test*. Pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 71,6% dan pada kelas eksperimen mendapat rata-rata sebesar 85,3%. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen diketahui adanya pengaruh penggunaan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Selanjutnya hasil analisis *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menghitung nilai t-signifikasi, setelah menghitung signifikasi didapatkan  $t_0 = 6,25$  dan  $db = 62$ , maka diketahui bahwa nilai  $t_0 0,05 = 1,99$  menunjukkan bahwa  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,99 < 6,25$ ) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen jauh lebih baik dari kelas kontrol. Hal tersebut terbukti bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tahun ajaran 2018/2019.

- 3) Hasil angket respon siswa diketahui bahwa penggunaan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin mendapat respon yang baik dari kelas eksperimen yakni kelas X MIPA2 hal ini terbukti dari hasil analisis angket respon siswa, pada aspek pemahaman materi yang terdapat pada butir soal ke ke-1, ke-2, ke-4 analisisnya mendapat persentase sebesar 75%, 82,5%, 77,4%. Selanjutnya pada aspek motivasi siswa yang terdapat pada butir soal ke ke-3, ke-5, ke-9 analisisnya mendapat persentase sebesar

77,4%, 75,8%, 77,4%. Terakhir pada aspek pengaruh penggunaan permainan kartu bergambar pada butir soal ke-6, ke-7, ke-8, ke-10 hasil analisisnya mendapatkan nilai persentase sebesar 75%, 77,4%, 72,2%, 75%. Semua hasil tersebut apabila dalam skala *likert* termasuk kriteria penilaian baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan kartu bergambar telah diperoleh hasil respon siswa yang baik dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun saran dari penelitian sebagai berikut:

Saran bagi guru untuk pengelolaan waktu pada penggunaan permainan kartu bergambar dalam pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, agar proses pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu bergambar, guru harus bisa menjaga situasi agar tetap fokus dan pembelajaran bahasa Mandarin berjalan dengan baik.

Saran bagi siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, dan tidak perlu takut bertanya kepada guru jika belum memahami materi yang diberikan guru.

Saran bagi peneliti selanjutnya untuk teknik permainan kartu bergambar ini terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memodifikasi permainan ini untuk pembelajaran bahasa Mandarin lainnya seperti menulis karangan sederhana, keterampilan berbicara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. (Cetakan ke 12) Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. (Cetakan ke 17). Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, Eka Christina. 2012. *Penggunaan Media Kartu Remi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Pada Siswa Kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 13 Surabaya*. Skripsi

- tidak diterbitkan. Surabaya Progam Pendidikan Bahasa Jerman UNESA.
- Fitriana, Nurul.2017. "Pengaruh Penggunaan Media Taboo kemampuan menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun ajaran 2016/2017". Skripsi tidak diterbitkan. Program pendidikan bahasa Mandarin FBS UNESA.
- Hamalik, Oemar.1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti.
- Hartono, Rudi.2017. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Uno terhadap Penguasaan Koakata bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017." Skripsi tidak diterbitkan. Program pendidikan bahasa Mandarin FBS UNESA.
- Mintowati, Maria.2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah Pendekatan dan Metode Alternatif" dalam Cakrawala Mandarin, Jurnal online, ASPMI, Vol.1
- Mukkaromah, Yuni.2015."Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* terhadap Penguasaan Kosakata bahasa Mandarin Siswa Kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016. Program pendidikan bahasa Mandarin FBS UNESA.
- Munadi, Yudhi.2013. *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Soedjito dan Djoko Saryono, 2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Subandi, 2013. " *Pengembangan Media Go! Game Berbasis Web pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Buku Nihongo 1 di SMA*", dalam Hikari, Jurnal online Pengajaran Bahasa Jepang, Vol.1
- Subandi, 2013. " *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi*", dalam Paramasastra, Jurnsl Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya, Vol.1, No.1
- Sugiyono,2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif dan RnD*. Bandung:Alfabeta.
- Suparto, 2015. *Tips& Trik Penulisan Aksara Mandarin*. Bandung : Pustaka Internasional.
- Selvi,Fransisca dan Sari Mega Ayu. 2007. *Xue Hanyu Hen Rongyi (Mudah belajar bahasa Mandarin)*. Tidak ada kota penerbit.: Ghalia Indonesia Printing.
- Tarigan, 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.Bandung:Angkasa.
- 黄伯荣, 2002.((现代汉语, 北京: 高等教育出版社